

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Bolabasket merupakan olahraga permainan tim, permainan yang memerlukan waktu 4 x 10 menit, permainan tersebut terjadi secara cepat maupun lambat, perubahan *point* yang terjadi dari setiap detiknya mengakibatkan permainan berjalan dinamis. Permainan yang dinamis di lapangan, kerap kali atlet melakukan kesalahan, yang dikenal sebagai istilah “*turn over*”. Salah satu penyebab tim mengalami kegagalan ialah kesalahan terjadi karena individu mempengaruhi permainan tim saat di lapangan. Disisi lain kesalahan yang sering terjadi ialah membuang kesempatan mendapatkan *point* melalui tembakan bebas (*free throw*). Selisih satu *point* unggul dicabang olahraga bolabasket akan sangat berarti untuk menentukan kemenangan tim.

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi inilah amat perlu diperhatikan serta dilatih supaya dapat meminimalisir kesalahan di lapangan, sehingga atlet cukup mapan untuk menghadapi pertandingan. Selain itu, kesalahan yang sering terjadi pada saat pertandingan disebabkan karena atlet kurang konsentrasi, hilangnya perhatian bahkan tidak fokus. Hal tersebut menandakan lemahnya konsentrasi yang dimiliki oleh atlet. Terkait dengan itu maka perlu metode atau pelatihan khusus untuk meningkatkan konsentrasi atlet. Komarudin (2016, hlm. 134) menjelaskan bahwa, “para ahli psikologis percaya bahwa perhatian dan konsentrasi merupakan aspek kognitif dan merupakan karakteristik dari penampilan sukses seorang atlet”.

Metode latihan *brain jogging* merupakan pelatihan untuk menstimulasi otak yang mengkombinasikan berbagai aktivitas gerak dengan *jogging*. Konsep *brain jogging* berbeda dengan metode yang lain. Kuswari (2015, hlm. 4) dalam hal ini menjelaskan bahwa, ‘*brain jogging* dapat menstimulasi sistem kerja otak sedemikian rupa agar terjadi tantangan daya kognisi, pancaindra, dan mental dengan konsep mengkombinasikan tiga unsur pelatihan yaitu *physical activity, multitasking, and cognition*’. Gagasan konsep tersebut bahwa pelatihan *brain*

*jogging* merangsang struktur kinerja otak dengan berbagai tantangan maupun stimulus guna mengoptimalkan kemampuan daya sel-sel otak.

*Physical activity* yang dimaksud dalam pendapat tersebut adalah segala aktivitasnya yang berkaitan dengan aktivitas fisik. Maksud multitasking adalah kemampuan seseorang untuk menjalankan tugas ganda dengan cara bersamaan atau dengan waktu berurutan. Sedangkan *cognition* adalah kemampuan seseorang untuk menyerap atau memperoleh pengetahuan. Sehingga Kuswari membentuk formula dalam *brain jogging* yaitu, “*physical activity + multitasking + cognition training = High Performance*”.

*Brain jogging* di Indonesia masih tergolong baru, namun keberadaan model latihan tersebut sudah diterapkan di berbagai negara seperti; Germany, Sweden, Denmark, Australia, Turkey, Switzerland, Japan, dan North America. Pengetahuan *brain jogging* di negara lain sama halnya dikenal dengan istilah *Brain Gym* dan *Life Kinetik*. Berikutnya berdasarkan sumber Luma (2017, hlm. 4) dijelaskan bahwa, “*life kinetik is a fun, active and scientifically designed training that helps us get closer to realizing the true capacity our brains possess*”. Bahwa, *life kinetik* dilakukan dengan menyenangkan, aktif, dan dirancang secara ilmiah untuk dapat membantu mengoptimalkan kapasitas otak yang kita miliki. Berikutnya, menurut Klopp (dalam Luma, 2017, hlm. 8) sebagai *Head Soccer Coach Liverpool* pada sumber “*what people are saying about life kinetik in North America* dijelaskan bahwa, ‘*life kinetik is one of the most exiting things that I have discovered in recent years around my job*’. *life kinetik* adalah salah satu hal yang menarik yang saya temukan beberapa tahun terakhir ini di sekitar pekerjaan saya.

Sedangkan sumber lainnya yang berada di Germany menurut Lutz (dalam Braun, 2016, hlm. 49) mengatakan bahwa, “*life kinetik is system of brain training through physical activity using exercises combining visual tasks, movement, and cognitive tasks, thereby forming new connections between the brain cells.*” Dijelaskan bahwa, *life kinetik* adalah sistem pelatihan otak melalui aktivitas fisik menggunakan latihan yang menggabungkan latihan secara tugas visual, perubahan gerakan, dan secara tugas kognitif, maka dengan demikian dapat membentuk koneksi baru antara sel-sel pada otak.

*Brain jogging* atau *life kinetik* ini menurut Kuswari (dalam *Workshop* pelatihan *brain jogging* Kuswari, 2015, hlm. 2) yang akan dicapai oleh para praktisi *brain jogging* adalah “untuk meningkatkan daya *Concentration* (konsentrasi), *Motivation* (motivasi), *Creativity* (kreativitas), *Intelligent* (kecerdasan), *Multitasking* (multi tugas), *Coordination* (koordinasi), *Resistant to Stress* (Resisten terhadap stress), and *Fitness* (kebugaran fisik)”. Sumber lainnya dipublikasikan oleh Luma (2017, hlm. 5) dan didalam situs resmi *Life Kinetik Nort America* menjelaskan manfaat yang didapat yaitu:

*The benefits in brief; a) Children are more kreatif, b) Student are more focused, c) Profesional are more stress resistant, d) Athletes perform at a higher level, e) Increased action and reaction speed, f) Error reduction, g) Increase fluid intelligence (the ability to correctly perform tasks), and h) Seniors are better able to navigate dangerous situations (reduced falls).*

Manfaat secara singkat dari latihan tersebut adalah anak-anak lebih kreatif, siswa lebih fokus, professional resistensi terhadap stress, performa atlet lebih baik (*higher level*), meningkatkan aksi dan kecepatan reaksi, mengurangi terjadinya kesalahan, meningkatkan kecerdasan (kemampuan untuk benar melakukan tugas), usia dewasa akan lebih mampu memonitori situasi yang berbahaya (*reduced falls*).

Berdasarkan hasil penelitian Komarudin, (2016) mengenai pelatihan *brain jogging* pada atlet tenis menunjukkan bahwa hasil pelatihan *brain jogging* memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsentrasi dan hasil belajar keterampilan tenis. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan Fedrian (2015) di Sekolah Menengah Pertama siswa kelas VIII dengan sample 29 orang menunjukkan bahwa, *brain jogging* dalam pembelajaran penjas di sekolah berdampak signifikan terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Selanjutnya, mengenai *brain jogging* kerap kali dilakukan dilingkungan Koni Jawa Barat yang diberikan pada pembinaan cabang olahraga beladiri seperti karate, dan pencak silat maupun dalam cabang olahraga permainan lainnya yang dipublikasikan oleh Kuswari melalui video dokumenter yang tersebar pada sistem online.

Menurut Lutz (dalam Schreiner, 2017, hlm. 2) baru-baru ini mempublikasikan *General effects of the training* dari pelatihan otak ini melalui *Workshop Perform Better with Life Kinetik* mempublikasikan *General effects of the training* bahwa, “*general effects of the training with life kinetik: a) Stress*

*reduction, b) better relaxation, c) better concentration and memory, d) better and faster learning, e) improvement of mental and physical, f) performance, g) fewer errors, h) increased self confidence*". Manfaat yang didapat dari *brain jogging* dalam pernyataan di atas adalah *stress reduction* keadaan seseorang sedang mengalami tekanan dan ia mampu untuk dapat bertahan menghadapi suatu masalah dengan baik, *better relaxation* keadaan kondisi seseorang menjadi lebih baik, lebih nyaman, dan lebih tenang dengan hal itu membuat tubuh menjadi rileks, *better concentration and memory* konsentrasi individu dan kemampuan daya ingin menjadi lebih baik, *better and faster learning* menjadi lebih baik dan cepat untuk menanggapi pembelajaran, *improvement of mental and physical, performance* penampilan seseorang menjadi lebih optimal, *fewer errors* mengurangi terjadinya melakukan kesalahan, *increased self*.

Berpijak dari beberapa penelitian tersebut, telah jelas bahwa *brain jogging* di Indonesia menjadi objek yang menarik untuk terus dikembangkan melalui penelitian ilmiah agar kemanfaatan model latihan tersebut dapat dibuktikan secara nyata dan terasa kegunaannya bagi dunia olahraga. Namun saat ini yang menjadi kelemahan dalam kajian penelitian *brain jogging*, adalah masih sangat terbatas hasil publikasi terkait dengan pelatihan *brain jogging* di Indonesia begitupun praktik di lapangan dalam proses pelatihan masih sangat kurang khususnya dalam bentuk program latihan yang terintegrasi dalam sebuah periodisasi latihan.

Kemajuan generasi muda sangat tergantung pada kemampuan mental dan kualitas kapasitas otak yang dimilikinya, dimana otak menjadi pusat untuk berpikir, mengingat, memilih, dan bertindak serta berperilaku sebagaimana perilaku yang dimiliki setiap harinya agar siap menerima tantangan secara global, karena manusia akan diunggulkan dengan potensi yang dimilikinya. Tentu hal tersebut bisa kita miliki melalui proses. Proses pendidikan ataupun pelatihan yang unggul dengan metode latihan yang memadai akan meningkatkan kapasitas kemampuan potensi per-individu dengan baik. Kemampuan potensi individu akan selalu dikaitkan dengan kecerdasan seseorang. Khodijah (2016, hlm. 89) menjelaskan, 'seseorang yang memiliki kecerdasan tinggi akan mampu belajar cepat, serta berulang kali dapat memilih tindakan yang efektif dalam situasi yang rumit'. Kecerdasan pada olahraga prestasi tentu sangat dibutuhkan dan menunjang

atlet untuk dapat terampil dalam aktivitas gerak, karena atlet dapat berpikir cepat dalam memutuskan aktivitas geraknya dengan tepat sehingga *performance* optimal yang diharapkan dapat dicapai dengan baik.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Permainan bolabasket sangat erat kaitannya dengan konsentrasi dimana atlet tersebut akan menjalankan tahapan periodisasi latihan dengan program yang diberikan oleh pelatih, tentu dalam tahapan tersebut atlet sangat diperlukan dalam keadaan tetap fokus dan berkonsentrasi dari setiap unit latihan. Berikutnya, atlet harus mampu mempertahankan kondisi tubuhnya hingga mencapai waktu 40 menit dengan kondisi prima agar mampu melakukan *offensive* maupun *defensive*.

Dalam permainan bolabasket terdapat teknik dasar yang harus dikuasai, sebelum seorang pemain dapat diharapkan bermain dengan baik, ia harus menguasai terlebih dahulu keterampilan dasar kebutuhan permainan bolabasket yaitu: 1) *Dribble*, yang terdiri dari (*low dribble, high dribble, behind the back dribble, between the legs dribble, dan reverse dribble*); 2) *Passing*, yang terdiri dari (*chest pass, bounce pass, one hand pass, dan overhead pass*); 3) *Shooting*, yang terdiri dari (*set shoot, undering shoot, lay up shoot, dan jump shoot*). Tentu dengan melatih teknik dasar tersebut memerlukan konsentrasi yang lebih baik. Agar *performance* atlet dapat berkembang secara optimal.

Di Universitas Pendidikan Indonesia, bolabasket merupakan salah satu yang cukup lama keberadaannya hingga sampai saat ini mahasiswa diwadahi dari suatu kegiatan untuk minat dan bakatnya di kegiatan ekstrakurikuler yang disebut Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Bolabasket, unit tersebut menampung seluruh mahasiswa UPI Bandung yang gemar olahraga bolabasket. Para mahasiswa diberikan berbagai pelatihan komponen kebutuhan permainan bolabasket salah satunya adalah komponen fisik, teknik, taktik, serta mental.

Dalam pemberian stimulus pada latihan ada beberapa atlet yang mampu menanggapi secara cepat untuk melakukan gerak tugas yang diberikan namun ada pula yang sebaliknya. Fakta di lapangan dalam memberikan materi latihan terdapat banyak kendala, seperti; hilangnya konsentrasi, mudah bingung, pandangan tidak fokus, bimbang mengambil keputusan, perhatiannya menjadi terlalu luas sehingga kurang fokus akibat hilangnya konsentrasi sering atlet

melakukan *turn over* pada sesi latihan. Berikutnya, hampir semua cabang permainan olahraga sangat membutuhkan konsentrasi, kasus dalam olahraga permainan sering sekali tim dikalahkan bukan karena kemampuan tim lawan lebih baik, namun permasalahannya sering sekali tim dikalahkan dengan kurangnya berkonsentrasi saat pertandingan, khususnya di cabang olahraga bolabasket, atlet dituntut dalam permainan selalu menjaga konsentrasinya dari awal sampai akhir pertandingan sehingga harapan pelatih, atlet mampu menunjukkan *performance* terbaik.

Selanjutnya ditinjau mendalam melalui pertandingan berdasarkan hasil analisa menggunakan uji statistik pertandingan untuk bolabasket tim Putri UPI memperoleh data dari *field Goals 30%*, *Two point 33%*, *Three Point 27%*, *turnover* tercatat 12 kali terjadinya kesalahan yang dilakukan individu, dan melakukan *fouls* sebanyak 18 kali. Artinya tim putri UPI membutuhkan latihan konsentrasi yang lebih untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya agar menunjang terhadap *performance* yang dimilikinya, sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat bermain di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis antusias untuk meneliti tentang *brain jogging* yang mempengaruhi peningkatan konsentrasi, dengan memaksimalkan kemampuan kinerja otak untuk mengoptimalkan stimulus yang didapat agar mempengaruhi keterampilan bermain bolabasket. Adapun topik penelitian yang dikaji lebih lanjut adalah: Pengaruh Model Latihan *Brain Jogging* dan Tingkat Potensi Intelegensi (*IQ*) terhadap Peningkatan Konsentrasi pada Cabang Olahraga Bolabasket.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Metode latihan *brain jogging* masih belum banyak diketahui oleh masyarakat di Indonesia, sedangkan di Negara-negara maju model latihan tersebut sudah sangat berkembang. Oleh sebab itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk memperkembangkan dan memperkayaan kajian ilmu yang dapat diterima secara ilmiah mengenai model latihan *brain jogging* ini khususnya mengenai pengaruhnya terhadap peningkatan konsentrasi dan keterampilan bermain bolabasket. Adapun secara rinci penulis rumuskan kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

**Patriana Nurmansyah Awwaludin, 2017**

**PENGARUH MODEL LATIHAN BRAIN JOGGING DAN TINGKAT POTENSI INTELEGENSI (IQ) TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI ATLET PADA CABANG OLAHRAGA BOLABASKET**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Apakah model latihan *brain jogging* dengan intensitas tinggi dan *brain jogging* intensitas rendah memberi pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi atlet bolabasket?
2. Apakah terdapat interaksi model latihan *brain jogging* dengan potensi intelegensi (*IQ*) terhadap peningkatan konsentrasi?
3. Apakah model latihan *brain jogging* intensitas tinggi dan *brain jogging* intensitas rendah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsentrasi pada kelompok potensi intelegensi (*IQ*) tinggi?
4. Apakah model latihan *brain jogging* intensitas tinggi dan *brain jogging* intensitas rendah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsentrasi pada kelompok potensi intelegensi (*IQ*) rendah?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian secara umum yaitu, meneliti pengaruh *brain jogging* dan tingkat potensi intelegensi (*IQ*) terhadap peningkatan konsentrasi dan keterampilan bermain bolabasket. Secara khusus, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model latihan *brain jogging* dengan intensitas tinggi dan *brain jogging* intensitas rendah terhadap peningkatan konsentrasi atlet bolabasket.
2. Untuk mengetahui interaksi model latihan *brain jogging* dengan potensi intelegensi (*IQ*) terhadap peningkatan konsentrasi.
3. Untuk mengetahui pengaruh model latihan *brain jogging* intensitas tinggi dan *brain jogging* intensitas rendah terhadap peningkatan konsentrasi pada kelompok potensi intelegensi (*IQ*) tinggi.
4. Untuk mengetahui pengaruh model latihan *brain jogging* intensitas tinggi dan *brain jogging* intensitas rendah terhadap peningkatan konsentrasi pada kelompok potensi intelegensi (*IQ*) rendah.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini dengan sudut pandang penulis yang dijelaskan secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

- a. Dapat memberikan tambahan referensi secara teoritis yang dikaji secara ilmiah.
- b. Dapat memberikan sumbangan pengetahuan *tentang brain jogging* sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun proses latihan guna prestasi siswa belajar atau prestasi latihan dapat optimal.
- c. Dapat dipertimbangkan untuk dijadikan salah satu bahan ajar maupun materi model latihan yang dapat digunakan dalam pendidikan olahraga disekolah maupun olahraga prestasi.

## 2. Secara Praktis

- a. Dapat dijadikan referensi atau rekomendasi ilmiah kepada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) sebagai lembaga otoritas keolahragaan di Indonesia.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi pelatih maupun pembina ekstrakurikuler, untuk bahan pelatihan yang tentunya dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan peningkatan konsentrasi.
- c. Dapat digunakan untuk program latihan bagi atlet agar dapat menunjang *performance*.
- d. Dapat dijadikan referensi bahan ajar untuk para siswa-siswi di sekolah agar dapat memberikan suasana yang berbeda dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

## F. Batasan Penelitian

Agar masalah ini tidak menyimpang dari masalah penulis ajukan. Batasan penelitian ini juga membatasi penelitian agar lebih spesifik, guna tidak keluar dari pembahasan penelitian penulis yang akan dilakukan, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup dengan sesuai dari tujuan penelitian penulis yaitu, pengaruh model latihan *brain jogging* dan tingkat potensi intelegensi (*IQ*) atlet yang tinggi dan rendah terhadap hasil peningkatan konsentrasi di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Atlet Putri Bolabasket Universitas Pendidikan Indonesia.

Materi pelatihan yang diberikan adalah model latihan *brain jogging*. Hasil peningkatan konsentrasi menggunakan *Concentration Grid Test*. Dan untuk mengetahui potensi intelegensi *IQ* dengan *Advanced Progressive Matrices*.

Patriana Nurmansyah Awwaludin, 2017

PENGARUH MODEL LATIHAN BRAIN JOGGING DAN TINGKAT POTENSI INTELEGENSI (IQ) TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI ATLET PADA CABANG OLAHRAGA BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## G. Definisi Operasional

Guna menghindari kemungkinan terjadi kesalahan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis memaparkan secara lebih operasional menyangkut istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Model. Menurut Juliantine, dkk. (2013, hlm. 4) ‘secara umum istilah model diartikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan sesuatu kegiatan’. Masih dalam sumber yang sama namun dari beberapa pendapat para ahli yang salah satunya menjelaskan definisi model menurut Percipal menjelaskan bahwa, “*Model is a physical or conceptual representation of an object or system, incorporating certain specific features of the original*”. Maksud pernyataan tersebut model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu obyek atau sistem yang mengkombinasikan atau menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari obyek aslinya.
2. Latihan. Menurut Harsono (2015, hlm. 50) adalah “proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah beban latihan atau pekerjaannya”.
3. *Brain Jogging*. Menurut Kuswari (2015, hlm. 3) “latihan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan daya kognisi, konsentrasi, motivasi, dan juga bersifat sebagai metode untuk memberi stimulasi daya fungsi otak”. Sumber lainnya mengenai *brain jogging* menurut situs *International North America* mengatakan bahwa, “... *is a fun, active and scientifically designed training that helps us get closer to realizing the true capacity our brains possess*”. Bahwa, dilakukan dengan menyenangkan, aktif, dan dirancang secara ilmiah untuk dapat membantu mengoptimalkan kapasitas otak yang kita miliki.
4. Intelegensi. Menurut Khodijah (2016, hlm. 89) bahwa, “Intelegensi berasal dari bahasa ingris *intelligence* yang juga berasal dari bahasa latin, yaitu “*intellegere*” kata Latin yaitu “*intelligere*” Yang berarti menghubungkan atau menyatukan satu sama lain.

5. Konsentrasi. Menurut Komarudin (2016, hlm. 134) mengatakan bahwa, ‘kemampuan untuk memusatkan perhatian pada tugas, dengan tidak terpengaruh oleh stimulus yang bersifat eksternal maupun internal’.
6. Bolabasket. Menurut Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia dalam definisi bolabasket yaitu, dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka (FIBA, 2012, hlm. 1).

## H. Struktur Organisasi Tesis

Penelitian ini akan dituliskan dalam bentuk laporan penelitian yang terdiri dari lima bab, terdiri dari pendahuluan, kajian teoritis, hipotesis penelitian, prosedur penelitian, hasil penelitian, hasil pengolahan dan analisis data, kesimpulan dan saran. Adapun rincian jelasnya tentang penulisan tersebut:

Bab I, mengenai pendahuluan akan memberikan informasi gambaran mengenai penelitian yang meliputi; latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi tesis

Bab II, akan mengkaji mengenai kajian teoritis dan hipotesis penelitian berdasarkan teori-teori yang dimaksud seperti; hakikat latihan *brain jogging*, pengertian latihan *brain jogging*, manfaat latihan *brain jogging*, tujuan latihan *brain jogging*, macam-macam latihan *brain jogging*, keunggulan latihan *brain jogging*, hakikat intelegensi, pengertian intelegensi, manfaat intelegensi, faktor-faktor yang mempengaruhi intelegensi, hubungan intelegensi dengan kemampuan otak, hakikat konsentrasi, pengertian konsentrasi, manfaat konsentrasi, hubungan konsentrasi dan intelegensi, hakikat permainan cabang olahraga bolabasket, pengertian permainan cabang olahraga bolabasket, keterampilan bermain bolabasket, faktor-faktor latihan yang mempengaruhi prestasi cabang olahraga bolabasket, kebutuhan latihan untuk cabang olahraga bolabasket, hasil-hasil penelitian yang relevan, dan hipotesis penelitian.

Sedangkan pada bab III, mengenai metode penelitian terdiri dari; metode penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, teknik sampling penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian,

prosedur penelitian dan analisis data. Bab selanjutnya, yaitu bab IV akan memaparkan hasil analisa data berikut diskusi terkait temuan yang ada. Dan bab V akan membahas mengenai kesimpulan dan saran.